THE EFFECTIVENESS OF USING "GAUL GASI" LEARNING MEDIA (ACCOUNTING SNAKE EDUCATION GAME) TO IMPROVE STUDENT'S LEARNING ENTHUSIASM IN ACCOUNTING STUDENTS

Septriyana Wulandari Lase¹, Caska², Suarman³

*Email: septriyana.w.lase@gmail.com , riodigantoro@yahoo.com , suarman@lecturer.unri.ac.id
No.Hp.082385853066*

*Economic Education Studies Program
Faculty of Teacher and Education
Riau University*

Abstract: *This research is motivated by the lack of enthusiasm of students in learning accounting. The purpose of this study was to analyze the effectiveness of using learning media GAUL GASI (Educational Game, Snake and Ladder Accounting) in increasing student enthusiasm for learning in accounting subjects. This research is a quasi experimental design with one group pre test-post test. The research was conducted at SMK 3 Muhammadiyah Pekanbaru in Class X Accounting. Data obtained through questionnaires and analyzed through data normality test and paired sample T test. The results showed that the mean value of the results pre-test was 29.75; while for the average score was post-test found to be 33.52; and the value of -5.011 with sig (2 tailed) $0,000$. This shows that there is a difference between the pre-test and the scores of post-test the students' enthusiasm for learning. Because the t value is found to be negative, it means that the post-test score is better than the pre-test score. The occurrence of differences and changes in the level of student enthusiasm for learning becomes very good, so that the learning media GAUL GASI (Accounting and Snake Ladder Educational Game) is effectively used to increase student enthusiasm for learning.*

Key Words: *Enthusiasm, Learning Media, Educational Game, Snake and Ladder Accounting (GAUL GASI)*

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN “GAUL GASI” (GAME EDUKASI ULAR TANGGA AKUNTANSI) UNTUK MENINGKATKAN ANTUSIASME BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN AKUNTANSI

Septriyana Wulandari Lase¹, Caska², Suarman³

Email: sepriyana.w.lase@gmail.com , rioidigantoro@yahoo.com , suarman@lecturer.unri.ac.id
No.Hp.082385853066

Prodi Pendidikan Ekonomi, Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya antusiasme siswa dalam pembelajaran akuntansi. Tujuan dari penelitian ini adalah menganalisis efektivitas penggunaan media pembelajaran GAUL GASI (Game Edukasi Ular Tangga Akuntansi) dalam meningkatkan antusiasme belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi. Penelitian ini merupakan *quasi experimental* dengan desain *one group pre test-post test*. Penelitian dilaksanakan di SMK 3 Muhammadiyah Pekanbaru pada Kelas X Akuntansi. Data diperoleh melalui kuesioner dan dianalisis melalui uji normalitas data dan uji *paired sample T test*. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata hasil *pre test* yaitu sebesar 29,75; sementara untuk nilai rata-rata *post test* ditemukan sebesar 33,52; serta nilai t sebesar -5,011 dengan sig (2 tailed) 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara nilai *pre test* dengan nilai *post test* tingkat antusiasme belajar siswa. Karena nilai t yang ditemukan negatif, berarti nilai *post test* lebih baik daripada nilai *pre test*. Terjadinya perbedaan dan perubahan tingkat antusiasme belajar siswa menjadi sangat baik, maka dengan begitu media pembelajaran GAUL GASI (Game Edukasi Ular Tangga Akuntansi) efektif digunakan untuk meningkatkan antusiasme belajar siswa.

Kata Kunci: Antusiasme, Media Pembelajaran, Game Edukasi Ular Tangga Akuntansi (GAUL GASI)

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses pembangunan bagi sebuah negara. Pembangunan pada hakikatnya mampu meningkatkan kualitas sumber daya manusia secara menyeluruh baik secara intelektual, psikologi, dan aspek sosial. Pembangunan dalam dunia pendidikan seperti yang tercantum di dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 1: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Salah satu permasalahan yang terjadi dalam dunia pendidikan adalah kurangnya rasa antusiasme atau semangat siswa dalam belajar. Siswa memiliki sifat yang mudah jenuh sehingga untuk mengajak siswa belajar perlu adanya sebuah inovasi dan variasi dalam belajar untuk memancing antusiasme belajar siswa di kelas.

Antusias merupakan kekuatan terpenting dalam hidup sehingga menjadi kunci meraih sukses (kompasiana.com, 2015). Antusiasme adalah pilihan dari perasaan yang muncul, dipilih dan terus diperkuat, karena itu antusiasme dapat dibangkitkan dari dalam diri sendiri atau oleh keadaan di luar diri. Yang paling kuat adalah pilihan dari diri sendiri, karena ketika seseorang telah memutuskan untuk memilih menjadi antusias, maka bawah sadar kita akan menjalankan program antusiasme di dalam pikiran dan langsung membangkitkan energi antusiasme tersebut (Santosa, 2018). Pentingnya antusiasme dalam belajar yaitu sebagai penunjang kegiatan belajar mengajar di kelas agar siswa dapat aktif mengembangkan potensi yang dimilikinya dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Sebelum dilakukannya penelitian, peneliti melakukan kegiatan pra riset yaitu observasi kelas secara langsung dan wawancara terhadap beberapa orang siswa. Berdasarkan observasi didapati masih terdapat siswa yang kurang berantusias dalam proses pembelajaran. Terlihat bahwa siswa yang berada di dalam kelas kurang memperhatikan penjelasan gurunya saat menerangkan, kurang berkonsentrasi dan juga terdapat siswa yang masih dengan kesibukannya sendiri yang tidak ada hubungannya dengan pembelajaran seperti bercerita dengan temannya saat guru menjelaskan, tidak memperhatikan pekerjaan temannya saat maju ke depan kelas untuk menyelesaikan soal yang diberikan guru, dan ada siswa yang bermalasan seperti memangkukan kepalanya di atas meja tanpa konsentrasi yang tinggi. Hal inilah yang justru menjadi masalah penting jika guru dalam hal ini tidak dapat memberikan suasana yang kondusif bagi siswa. Berdasarkan hasil wawancara terhadap beberapa orang siswa, diketahui bahwa saat siswa belajar akuntansi, memang tidak semua siswa yang mau memperhatikan, memberi respon, dan memiliki konsentrasi. Siswa yang diwawancarai juga menjelaskan bahwa hanya siswa yang duduk di depan yang terkadang cukup aktif, namun yang duduk dibelakang tidak berantusias untuk belajar. Maka dari itu, berdasarkan hasil observasi langsung dan wawancara dapat dikatakan siswa kurang berantusias dalam belajar.

Dewasa ini, dunia sudah dihiasi dengan adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Kustanto, 2010). Perkembangan tersebut membawa perubahan yang signifikan terhadap berbagai aspek, baik aspek sosial, budaya, ekonomi, dan pendidikan. Adanya sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas akan mendukung tercapainya pendidikan nasional yang berfungsi mengembangkan kemampuan dan

meningkatkan mutu kehidupan. Untuk dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia, guru harus memperhatikan faktor-faktor pembelajaran yang akan menumbuhkan rasa antusiasme siswa dalam belajar, salah satunya adalah media pembelajaran. Menurut Maryati (2011) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat yang membantu siswa dalam proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran akan memberikan kemudahan bagi siswa dalam memahami pelajaran, lebih mudah untuk mengingat pelajaran, adanya pengalaman belajar, dan menumbuhkan sikap serta keterampilan yang baik. Selain itu, media pembelajaran juga dapat membantu guru dalam memfasilitasi kegiatan belajar mengajar agar lebih mudah memahami materi yang disampaikan dan menarik perhatian siswa dalam belajar.

Dengan adanya media pembelajaran, diharapkan akan meningkatkan antusiasme belajar siswa. Antusiasme belajar siswa akan terlihat melalui proses belajar mengajar dimana siswa menaruh perhatian, respon, kemauan, kesadaran, dan konsentrasi. Berdasarkan permasalahan kurangnya antusiasme belajar siswa di dalam kelas, guru dapat memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada di sekolah dalam proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan antusiasme dan rangsangan belajar, serta membawa pengaruh-pengaruh psikologis siswa. Dapat diketahui bahwa media pembelajaran dapat menjadi salah satu cara yang digunakan untuk menumbuhkan dan mendorong antusias siswa agar dapat belajar secara aktif dan menyenangkan. Penggunaan media pembelajaran merupakan penunjang yang memicu siswa dapat aktif dan antusiasme dalam menerima pembelajaran (Ahdar, 2018). Keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran akan memberi peluang besar terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Melihat pada kenyataannya, saat ini lingkungan atau kondisi belajar siswa terus berkembang mengikuti perkembangan teknologi. Maka sudah seharusnya antusiasme belajar siswa dapat dibangun melalui penggunaan media pembelajaran yang memiliki inovasi. Dengan perkembangan teknologi seperti saat ini, bukan waktunya lagi guru hanya mengandalkan media buku teks sebagai sumber belajar di kelas. Sebagai alat bantu pembelajaran, peran dan fungsi media pembelajaran tidak boleh diremehkan. Sebab proses pembelajaran yang berkualitas selalu menyediakan sumber belajar dan media pembelajaran yang kaya serta bervariasi (Karimah, R., 2014). Berdasarkan sumber melalui situs internet mahkotangariboyo.wordpress.com, ukuran keberhasilan dalam penggunaan media pembelajaran juga meliputi efektifitas dan efisiensi. Efektivitas berkaitan dengan pencapaian kompetensi oleh siswa, sementara efisiensi berkaitan dengan waktu yang digunakan untuk mencapai kompetensi yang telah ditetapkan (Kkgmahkota1973, 2012).

Oleh sebab itu, peneliti perlu mengkaji lebih lanjut agar dapat meningkatkan antusiasme belajar siswa di kelas melalui penggunaan media pembelajaran berupa game yang bersifat edukasi yang digunakan untuk belajar, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran GAUL GASI (Game Edukasi Ular Tangga Akuntansi). Melalui penelitian ini, peneliti bermaksud ingin melakukan penelitian lebih lanjut terhadap keefektifan media GAUL GASI dalam meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar akuntansi, melalui modifikasi dan variasi media pembelajaran berupa ular tangga, dengan begitu peneliti juga dapat mengetahui adakah perbedaan tingkat antusiasme belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran GAUL GASI, serta keefektifan penggunaan media ini untuk meningkatkan antusiasme belajar siswa. Menurut Norviana

(2015), dengan menggunakan media game edukasi ular tangga siswa akan lebih banyak beraktifitas dan pembelajaran akan menjadi menyenangkan dengan tujuan meningkatkan antusiasme belajar siswa dalam proses pembelajaran. Adanya variasi dalam pembelajaran siswa juga dituntut untuk menjadi bagian dalam permainan, tidak hanya pasif mendengarkan dan mencatat materi yang disampaikan oleh guru.

Mengacu pada latar belakang di atas, maka rumusan masalah penelitian yaitu (1) Apakah media pembelajaran GAUL GASI (Game Edukasi Ular Tangga Akuntansi) efektif untuk meningkatkan antusiasme belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi? serta (2) Apakah terdapat perbedaan tingkat antusiasme belajar siswa sebelum menggunakan media GAUL GASI (Game Edukasi Ular Tangga Akuntansi) dan sesudah menggunakan media GAUL GASI (Game Edukasi Ular Tangga Akuntansi)?. Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini yaitu (1) Untuk mengetahui apakah media pembelajaran GAUL GASI (Game Edukasi Ular Tangga Akuntansi) efektif meningkatkan antusiasme belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi dan (2) Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan tingkat antusiasme belajar siswa sebelum menggunakan media GAUL GASI (Game Edukasi Ular Tangga Akuntansi) dan sesudah menggunakan media GAUL GASI (Game Edukasi Ular Tangga Akuntansi).

METODE PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan di SMK Muhammadiyah 3 Terpadu Pekanbaru pada bulan Juli s/d Oktober 2020. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *quasi experimental*, desain *one group pre test-post test*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa/i kelas X Akuntansi yang terdiri dari 1 kelas berjumlah 36 orang. Penelitian ini tidak menggunakan teknik pengambilan sampel, melainkan seluruh siswa/i kelas X Akuntansi dilibatkan. Metode pengumpulan data menggunakan kuesioner langsung dan tertutup. Artinya Kuesioner ini langsung diisi oleh responden yang bersangkutan. Data yang dikumpulkan yaitu berupa data kuantitatif, diperoleh melalui kuesioner yang diberikan kepada siswa terkait media pembelajaran GAUL GASI (Game Edukasi Ular Tangga Akuntansi) yang digunakan sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan. Peneliti melakukan 2 teknik analisis pengujian yaitu uji normalitas dan *Paired Samples T test*.

HASIL PENELITIAN

Pada kuesioner yang dibagikan kepada siswa terdapat lima indikator yang menjadi penilaian dalam antusiasme siswa yakni respon siswa, perhatian, konsentrasi, kesadaran dan kemauan siswa. Indikator tersebut disajikan menjadi 8 pertanyaan dalam kuesioner. Dimulai sejak tanggal 18 Juli 2020 peneliti telah melakukan penelitian di kelas X Akuntansi SMK Muhammadiyah 3 Terpadu Pekanbaru yang dilakukan secara daring. Hal ini dikarenakan siswa belum melakukan kegiatan belajar mengajar di sekolah seperti biasanya akibat masih mewabahnya virus Covid-19.

Berdasarkan hasil kuesioner, siswa cenderung memberikan respon saat penggunaan media pembelajaran GAUL GASI. Hasil kuesioner pada indikator “respon” dan “perhatian” siswa menunjukkan peningkatan belajar dengan aktif memberikan

respon saat penggunaan media pembelajaran GAUL GASI dan akan memperhatikan penjelasan yang diberikan guru serta siswa lainnya. Selain itu, siswa menaruh konsentrasi belajar yang sangat baik dengan memahami dan menyelesaikan soal-soal yang diberikan dengan benar. Belajar dengan menggunakan metode permainan, akan membuat siswa lebih fokus dan berkonsentrasi pada media yang digunakan saat pembelajaran salah satunya menggunakan media ular tangga karena perhatian siswa akan lebih terfokus dalam permainan itu dibandingkan dengan hal yang lainnya. Untuk indikator “kesadaran” tergolong sangat baik, karena sebelum memasuki pelajaran akuntansi siswa mempelajari materi terlebih dahulu di rumah. Untuk indikator “kemauan” juga tergolong sangat baik, karena siswa ingin bertanya terkait hal yang belum mereka pahami dan berantusias dalam belajar. Peneliti melakukan penelitian ini sebanyak 3 tahap, yaitu penyebaran angket mengenai tingkat antusiasme belajar siswa sebelum perlakuan, perlakuan belajar dengan menggunakan media pembelajaran GAUL GASI (Game Edukasi Ular Tangga Akuntansi), serta tahap terakhir peneliti kembali melakukan penyebaran angket antusiasme belajar siswa setelah perlakuan menggunakan media pembelajaran GAUL GASI (Game Edukasi Ular Tangga Akuntansi).

**Tabel 1. Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Pre test	Post test
N		36	36
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	29,7500	33,5278
	Std. Deviation	4,25189	5,02841
	Most Extreme Differences		
	Absolute	,090	,115
	Positive	,075	,099
	Negative	-,090	-,115
Test Statistic		,090	,115
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}	,200 ^{c,d}

Berdasarkan hasil uji normalitas data, diperoleh data *pre test* yang menunjukkan *Test Statistic* sebesar 0,090 dengan asymp sig 0,200. Untuk data *Post test* menunjukkan *Test Statistic* sebesar 0,115 dengan asymp sig 0,200. Maka dapat disimpulkan bahwa *pre test* dan *post test* data di atas berdistribusi normal karena nilai Asymp Sig lebih dari atau sama dengan 0,05.

**Tabel 2. Paired Samples Statistics
Paired Samples Statistics**

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre test	29,7500	36	4,25189	,70865
	Post test	33,5278	36	5,02841	,83807

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji *paired samples T test*, antusiasme belajar siswa sebelum perlakuan (*Pre test*) mempunyai nilai rata-rata (*mean*)

29,75; sedangkan antusiasme belajar siswa sesudah perlakuan (*Post test*) mempunyai nilai rata-rata (*mean*) 33,5278.

Tabel 3. Paired Samples Correlations
Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pre test & post test	36	,536	,001

Dilihat dari hasil analisis korelasi atau hubungan antara kedua pasangan data. Maka dapat diketahui koefisien korelasi data *pre test* dan *post test* sebesar 0,536 dengan sig 0,001. Karena nilai sig 0,000 < probabilitas 0,05 maka dapat dikatakan bahwa terdapat ada hubungan antara data *Pre test* dan *Post test* ini atau keduanya saling berkorelasi.

Tabel 4. Paired Samples T Test
Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	pretest - posttest	-3,77778	4,52366	,75394	-5,30836	-2,24719	-5,011	35	,000

Hasil pengujian pada *Paired Samples Test* ditemukan nilai t sebesar -5,011 dengan sig (2 tailed) 0,000. Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan antara nilai *pre test* dengan nilai *post test* tingkat antusiasme belajar siswa dan oleh karena nilai t yang ditemukan negatif maka hal ini menunjukkan bahwa nilai *post test* lebih baik daripada nilai *pre test*. Dapat disimpulkan bahwa melalui uji *paired t test* ini, hasil dari pengolahan data menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara nilai *pre test* dan *post test* tingkat antusiasme belajar siswa pada saat menggunakan media pembelajaran GAUL GASI (Game Edukasi Ular Tangga Akuntansi). Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran GAUL GASI (Game Edukasi Ular Tangga Akuntansi) diterima oleh siswa dan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran GAUL GASI (Game Edukasi Ular Tangga Akuntansi) dapat meningkatkan antusias siswa dalam belajar akuntansi.

PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, jenis media yang dieksperimenkan adalah sebuah media yang dikolaborasikan antara pelajaran akuntansi dengan permainan yang disebut media pembelajaran GAUL GASI (Game Edukasi Ular Tangga Akuntansi). Sesuai penjelasan

pada bab sebelumnya, media ini dapat digunakan untuk materi-materi akuntansi di kelas X yang meliputi dasar-dasar akuntansi seperti materi persamaan dasar akuntansi (PDA), mengelola dokumen transaksi, mengelola buku jurnal, mengelola buku besar, akun dan penggunaannya, serta materi akuntansi lainnya yang dapat berkenaan dengan teori dasar-dasar akuntansi. Pembelajaran akuntansi, terutama pada dasar-dasar akuntansi merupakan pembelajaran awal yang perlu dikuasai oleh peserta didik pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) jurusan akuntansi. Pada saat sekarang ini, dunia tidak hanya mengedepankan kemampuan akademis yang tinggi (*hard skill*), tetapi juga memperhatikan keterampilan dalam hal nilai-nilai yang melekat pada diri seseorang atau sering dikenal sebagai aspek *soft skill*. Dengan demikian jika siswa memiliki penguasaan keterampilan dan kompetensi yang baik dibidangnya, maka mereka akan memberikan pengaruh positif pada kesiapan siswa itu sendiri di masa depan (Sapriadi, Caska, Makhdalena: 2019). Untuk memudahkan siswa memperoleh ilmu dan meningkatkan kemampuan akademisnya di bidang akuntansi serta memiliki semangat saat belajar akuntansi, maka peneliti memiliki inovasi untuk menerapkan pembelajaran menggunakan sebuah media pembelajaran yang unik dan tentunya akan menarik perhatian siswa. Media pembelajaran yang digunakan ini adalah GAUL GASI (Game Edukasi Ular Tangga Akuntansi) yang dibuat dalam sebuah power point dan didesain dengan *background* yang sangat menarik serta *full color*. Akan tetapi, pada saat pembelajaran berlangsung sebelum penggunaan media pembelajaran GAUL GASI, siswa cenderung bosan, kurang aktif, tidak konsentrasi dan hanya dengan kesibukannya sendiri saat berada di dalam kelas, terlebih jika guru tidak berusaha menciptakan pembelajaran yang aktif, menarik dan menyenangkan. Siswa mengaku kerap kali cepat bosan dengan pembelajaran akuntansi, terlebih lagi dalam satu minggu, pelajaran akuntansi dilaksanakan sebanyak 1 kali yaitu setiap hari kamis namun memakan waktu yang cukup lama yaitu sebanyak 6 jam pelajaran. Jika 6 jam pelajaran ini digunakan penuh untuk belajar dan mengerjakan latihan, tentunya hal ini akan membuat siswa cepat bosan dan tidak antusias dalam belajar. Berdasarkan indikator antusiasme belajar siswa menurut Kustanto (2010), siswa yang memiliki antusiasme dalam belajar adalah siswa yang memiliki respon, perhatian, kemauan, kesadaran, dan konsentrasi. Namun pada kenyataannya siswa belum memenuhi kelima indikator tersebut. Dengan adanya media pembelajaran yang mendukung siswa belajar sambil bermain, diharapkan dapat menjaga antusiasme siswa dalam belajar tanpa mengurangi manfaat dari pelajaran itu sendiri. Siswa memerlukan sebuah kondisi belajar yang menyenangkan sehingga mereka tetap memiliki rasa antusias dan rasa ingin tahu terhadap materi pelajaran tersebut. Keberadaan media pembelajaran menjadikan suasana pembelajaran juga mengalami perubahan. Mengingat pentingnya lingkungan kelas pembelajaran, Masrukah (2019) menyatakan bahwa iklim kelas dapat mempengaruhi pencapaian prestasi akademik dan non akademik.

Mengingat sampai saat ini masih dalam keadaan pandemi virus corona yang mengakibatkan guru dan siswa tidak dapat bertatap muka, maka dari itu media pembelajaran GAUL GASI (Game Edukasi Ular Tangga Akuntansi) bisa menjadi salah satu alternatif media pembelajaran offline maupun online. Guru tetap dapat menyajikan materi pembelajaran akuntansi melalui media ini, ditambah dengan adanya game edukasi akuntansi untuk melatih pemahaman siswa terhadap materi yang disajikan tersebut. Kemajuan teknologi seperti sekarang ini bisa membuat belajar di rumah menjadi lebih efektif dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat disajikan secara online, salah satunya media pembelajaran GAUL GASI (Game Edukasi Ular

Tangga Akuntansi) yang dapat memanfaatkan *WhatsApp Group*. *WhatsApp Group* dapat digunakan untuk mengirimkan pesan dan mengirim berbagai dokumen seperti video, foto, dan bahkan file persentase sehingga anggota grup bisa saling berbagi informasi maupun materi secara online (www.harapanrakyat.com).

Setelah peneliti melakukan penelitian terhadap siswa kelas X Akuntansi SMK Muhammadiyah 3 Terpadu Pekanbaru, dapat terlihat adanya perubahan dan peningkatan antusiasme siswa dalam belajar akuntansi pada saat sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran GAUL GASI (Game Edukasi Ular Tangga Akuntansi). Siswa yang sebelumnya terlihat kurang antusias untuk memulai pembelajaran, setelah digunakannya media pembelajaran GAUL GASI (Game Edukasi Ular Tangga Akuntansi), terlihat siswa menjadi lebih antusias dalam belajar dan siswa merasa senang dengan pembelajaran menggunakan media pembelajaran GAUL GASI ini. Siswa berusaha untuk berkonsentrasi menjawab dan menyelesaikan soal yang ada dalam media pembelajaran tersebut, memberikan respon, adanya kemauan dan kesadaran untuk tetap dapat mengingat pelajaran yang sebelumnya telah diajarkan oleh guru di dalam kelas. Antusiasme belajar siswa menggunakan media ini dapat terlihat melalui kuesioner yang disebarakan kepada siswa. Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran GAUL GASI (Game Edukasi Ular Tangga Akuntansi) dapat menciptakan suasana belajar yang lebih ceria, bersemangat, dan proses pembelajaran dapat berjalan aktif karena adanya timbal balik antara guru dan siswa dengan menjawab dan kembali mengajukan pertanyaan.

Perbedaan ini terjadi karena pada saat pembelajaran sebelum menggunakan media pembelajaran GAUL GASI (Game Edukasi Ular Tangga Akuntansi), antusiasme siswa dalam pembelajaran masih dapat dikatakan rendah, hal ini dapat dilihat dengan ditemukannya siswa yang tidak memperhatikan pembelajaran dan asik dengan kesibukannya sendiri seperti bercerita dengan temannya dan melakukan kegiatan lain selain pembelajaran di dalam kelas. Kemudian setelah pembelajaran menggunakan media pembelajaran GAUL GASI (Game Edukasi Ular Tangga Akuntansi) antusiasme siswa dalam pembelajaran meningkat drastis, siswa menaruh perhatian dan respon terhadap pembelajaran menggunakan media pembelajaran GAUL GASI (Game Edukasi Ular Tangga Akuntansi) serta memiliki kemauan dan kesadaran untuk menyelesaikan soal-soal yang diberikan dengan baik. Dan peningkatan antusiasme siswa saat belajar akuntansi ini terbukti melalui kuesioner yang disebarakan dan diisi oleh siswa sebagai responden. Oleh karena itu, dengan meningkatnya antusiasme belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran GAUL GASI (Game Edukasi Ular Tangga Akuntansi), hal ini menandakan terjadinya perbedaan tingkat antusiasme belajar siswa serta secara otomatis media pembelajaran GAUL GASI (Game Edukasi Ular Tangga Akuntansi) ini efektif digunakan untuk meningkatkan antusiasme belajar siswa. Perbedaan tingkat antusiasme belajar siswa tersebut dilihat dari perbedaan nilai rata-rata tingkat antusiasme belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran GAUL GASI (Game Edukasi Ular Tangga Akuntansi).

Penelitian yang dilakukan peneliti sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Prihantoro (2019) dengan hasil yang menyatakan bahwa penggunaan media audio visual dalam pembelajaran terbukti efektif dapat meningkatkan gairah pada mata pelajaran IML kelas XI TITL di SMK TKM Purworejo. Keefektifan ini terbukti dari peningkatan gairah yang ditunjukkan dalam hasil belajar siswa yang semula sebelum pelaksanaan tindakan. Penelitian Neni Kusuma Nugraheni (2017) yang berkesimpulan penggunaan multimedia digital storytelling dapat meningkatkan antusiasme siswa

dalam belajar serta ditemukan adanya perbedaan antara sebelum dan sesudah menggunakan multimedia digital storytelling dalam pembelajaran yang mendapat skor rata-rata sebesar -6.75 dengan hasil yang didapat untuk sig sebesar $0.002 = 0,2\% < 5\%$ maka hal itu berarti bahwa, rata-rata antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran antara sebelum dan sesudah menggunakan multimedia digital storytelling terdapat perbedaan dan mengalami perubahan. Penelitian Masrukah (2019) menjelaskan adanya perbedaan rata-rata keaktifan siswa belajar dikelas eksperimen dan di kelas kontrol. Keaktifan siswa di kelas eksperimen sebesar 88,70 lebih baik dibandingkan pada kelas kontrol sebesar 78,96. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari pada 0,05 sehingga dapat dinyatakan bahwa media permainan ular tangga bermotif bangun datar efektif dapat meningkatkan keaktifan siswa. Media pembelajaran GAUL GASI (Game Edukasi Ular Tangga Akuntansi) sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dalam penyampaian pesan dan isi pelajaran itu sendiri. Keefektifan media pembelajaran ini terlihat pada antusiasme atau semangat siswa-siswi dalam memainkan dan menjawab soal media pembelajaran GAUL GASI (Game Edukasi Ular Tangga Akuntansi). Disamping itu, siswa juga memiliki rasa penasaran yang tinggi terhadap media pembelajaran GAUL GASI (Game Edukasi Ular Tangga Akuntansi) tentang bagaimana cara penggunaan dan memainkannya. Ketika siswa menaruh rasa antusiasme saat belajar menggunakan media pembelajaran GAUL GASI ini, pada saat itulah nanti tujuan pembelajaran yang diharapkan akan tercapai. Oleh karena itu, peneliti terlebih dahulu menuntun siswa tentang bagaimana cara mengoperasikan media ini.

Dengan menggunakan media pembelajaran GAUL GASI (Game Edukasi Ular Tangga Akuntansi) ini saat belajar, diharapkan tidak ada lagi siswa yang sibuk dengan kegiatannya sendiri apalagi tidak memperhatikan penjelasan guru saat di depan kelas. Ketika dalam diri siswa terdapat faktor yang mendorongnya untuk memiliki antusias dalam belajar, maka dirinya akan dapat menetapkan target prestasi yang diinginkan dan berusaha untuk mencapainya. Namun, apabila individu belum memiliki antusias belajar yang baik maka individu tersebut cenderung kurang menyadari adanya kebutuhan untuk belajar. Dengan demikian, berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran GAUL GASI (Game Edukasi Ular Tangga Akuntansi) sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran, hal ini terlihat jelas dari adanya peningkatan antusiasme belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran ini. Agar media pembelajaran GAUL GASI tetap efektif digunakan pada proses belajar mengajar, maka harus adanya dukungan dari semua pihak terutama guru, pihak sekolah dan siswa itu sendiri. Sejalan dengan pendapat Naziah, R., Caska, Nas, S., & Indrawati, H. (2020) yang menyebutkan bahwa guru dan penyedia pendidikan di sekolah sebaiknya memberikan pelayanan terbaik dengan memberikan fasilitas pendukung yang mengacu pada kebutuhan siswa. Dengan memfasilitasi pembelajaran menggunakan media ini, berarti guru melakukan inovasi dan berusaha untuk mengajak serta membawa seluruh siswanya berpartisipasi dalam proses belajar mengajar. Pendapat yang dikemukakan oleh Indrawati, H., & Caska (2019) mengatakan bahwa *“Every teacher or instructor has responsibility for the level of student learning success and the teacher’s success in teaching”*. Dibalik itu, siswa juga dituntut harus aktif dan ikut serta dalam pembelajaran sehingga terciptanya suasana timbal balik yang dapat memacu siswa untuk antusias dan semangat dalam belajar. Dengan begitu, maksud dan tujuan dalam pembelajaran tersebut dapat tersampaikan kepada siswa dengan baik dan meningkatkan pemahaman siswanya.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran GAUL GASI (Game Edukasi Ular Tangga Akuntansi) efektif untuk meningkatkan antusiasme belajar siswa pada mata pelajaran Akuntansi kelas X SMK Muhammadiyah 3 Terpadu Pekanbaru. Keefektifan ini terbukti dari peningkatan antusiasme belajar siswa sebesar 3,78 antara sebelum perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran GAUL GASI (Game Edukasi Ular Tangga Akuntansi) dan sesudah perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran GAUL GASI. Antusiasme belajar siswa menggunakan media pembelajaran GAUL GASI (Game Edukasi Ular Tangga Akuntansi) lebih baik dari pada tingkat antusiasme siswa dalam belajar yang tidak menggunakan media pembelajaran GAUL GASI (Game Edukasi Ular Tangga Akuntansi).

Terdapat perbedaan tingkat antusiasme belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran GAUL GASI (Game Edukasi Ular Tangga Akuntansi). Hal ini terlihat dari nilai rata-rata yang dihasilkan. Pada saat sebelum perlakuan belajar menggunakan GAUL GASI (Game Edukasi Ular Tangga Akuntansi) tingkat antusiasme belajar siswa memiliki nilai rata-rata sebesar 29,75. Setelah dilakukannya perlakuan belajar dengan menggunakan media pembelajaran GAUL GASI (Game Edukasi Ular Tangga Akuntansi) terjadi perubahan dan peningkatan tingkat antusiasme belajar siswa menjadi 33,5278. Terjadi perubahan dan peningkatan antusias belajar siswa sebesar 3,78. Untuk kategori tingkat antusiasme belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran GAUL GASI (Game Edukasi Ular Tangga Akuntansi) adalah dalam kategori “Baik”, dan setelah dilakukannya perlakuan belajar dengan menggunakan media pembelajaran GAUL GASI (Game Edukasi Ular Tangga Akuntansi) maka tingkat antusiasme belajar siswa dalam kategori “Sangat Baik”.

Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dalam penelitian ini, maka disarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru sebaiknya mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga siswa memiliki antusiasme belajar yang tinggi. Hal tersebut dapat dilakukan oleh guru dengan mempersiapkan secara khusus penggunaan media pembelajaran yang dapat membantu untuk menyampaikan pesan atau isi pelajaran kepada siswa. Dengan begitu tujuan pembelajaran yang diharapkan lebih cepat tercapai, menambah pengalaman belajar siswa, sehingga pembelajaran tidak monoton dan diharapkan dapat meningkatkan antusiasme belajar siswa. Diharapkan setelah adanya media pembelajaran GAUL GASI (Game Edukasi Ular Tangga Akuntansi), guru dapat mengaplikasikan media pembelajaran ini dalam proses pembelajaran di dalam kelas, karena media pembelajaran ini efektif digunakan untuk meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar.

2. Bagi Sekolah
Pihak sekolah hendaknya lebih meningkatkan fasilitas sekolah untuk penggunaan media pembelajaran dan memfasilitasi guru untuk menambah kemampuan melalui seminar dan pelatihan dalam bidang mengajar.
3. Untuk Peneliti Selanjutnya
Disarankan kepada peneliti selanjutnya untuk mempertimbangkan waktu dengan sebaik-baiknya agar alur permainan berjalan dengan baik tanpa terburu-buru, sehingga manfaat media dapat dirasakan oleh siswa yaitu pemahaman dan pengalaman belajar yang dapat diterima siswa dengan baik.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terimakasih terkhusus kepada kedua orangtua saya, dosen pembimbing yakni bapak Prof. Dr. Caska, M.Si. dan bapak Prof. Dr. Suarman, M.Pd. yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan terbaiknya kepada saya. Terimakasih juga kepada bapak Drs. Alisman selaku kepala sekolah SMK Muhammadiyah 3 Terpadu Pekanbaru, Ibu Maiyuli Asni, S.E selaku guru mata pelajaran dasar-dasar akuntansi serta siswa-siswi kelas X Akuntansi yang telah banyak membantu selama penelitian berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahdar. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Padu Musik Terhadap Antusiasme Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Sosial. *Jurnal Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 18(2), 287-302.
- HarapanRakyat.com. (2020). "Media Pembelajaran Online Ini Bisa Dijadikan Pilihan". <https://www.harapanrakyat.com/2020/03/media-pembelajaran-online-ini-bisa-dijadikan-pilihan/> (Diakses 22 Oktober 2020, 12. 14 WIB).
- Indrawati, H., & Caska. (2019). Analysis of economic learning success. *International Journal of e-Collaboration (IJeC)*, 15(4), 18-30.
- Karimah, Rifqi Fatihatul. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Fisika Untuk Siswa Smp/Mts Kelas VIII. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 2(1), 610.
- Kkgmahkota1973. (2012). "Pemanfaatan media dalam pembelajaran". <https://mahkotangariboyo.wordpress.com/2012/11/14/pemanfaatan-media-dalam-pembelajaran/> (Diakses 16 Juni 2020, 21:48 WIB).
- Kompasiana.com. (2015). "Menularkan Antusiasme Kepada Siswa Pada Saat Mengajar".

<https://www.kompasiana.com/sarjilah234/557ee84c149773fd038b4569/menularkan-antusiasme-kepada-siswa-pada-saat-mengajar?page=all>. (Diakses 16 Juni 2020, 21:50 WIB).

- Kustanto, Fredy. (2010). "Peningkatan Antusiasme Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Melalui Metode *Participatory Learning* Pada Pokok Bahasan Bangun Ruang Sisi Datar". *Skripsi*, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Maryati, Sri. (2011). "Hubungan Antara Antusiasme Belajar Siswa Dan Pemanfaatan Media Pembelajaran Dengan Prestasi Belajar Sosiologi Siswa Kelas XI Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Ngemplak Boyolali". *Skripsi*, Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Masrukah. (2019). "Efektifitas Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Bermotif Bangun Datar Pada Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa". *Tesis*, Institut Agama Islam Negeri Salatiga.
- Naziah, R., Caska, Nas, S., & Indrawati, H. (2020). The Effects of Contextual Learning and Teacher's Work Spirit on Learning Motivation and Its Impact on Affective Learning Outcomes. *Journal of Educational Sciences*, 4(1), 30-43.
- Norviana, Syahida. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Untuk Siswa Kelas X Akuntansi Smk Negeri 1 Tempel. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 13(2), 71-80.
- Nugraheni, Neni kusuma. (2017). Multimedia pembelajaran digital untuk meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar. *Prosiding Seminar Nasional*.
- Prihantoro, Eristyawan. (2019). Peningkatan Gairah Belajar Siswa Dengan Lcd Proyektor Sebagai Media Audio Visual Pada Pembelajaran Instalasi Motor Listrik. *Prosiding Seminar Nasional*.
- Santosa, Donald Samuel Slamet. (2018). Peningkatan Antusiasme Dan Kedalaman Kajian Belajar Mahasiswa Melalui Pembelajaran Berbasis Silabus Individual. *Artikel*.
- Sapriadi, Caska, Makhdalena. (2019). Analysis of Field Work Practices Against Mastery of Skills and Work Readiness of Students. *Journal of Educational Sciences*, 3(2), 260-269.